THE
QUIZ
MASTER

MICHIYO DREAMY

みちよ♡ドリーミイ ～ザ・クイズマスター～

MANUAL

取扱い説明書

†とりあつかいじょうのごちゅうい†

　この度はノベルウェア＋カルト・クイズ・ミクスチュア・ゲーム『みちよ♡ドリーミィ』を買ってくれて、どうもありがとー♡　ご使用の際は、この『ユーザーズ・マニュアル』をよく読んでくださいね。間違った取り扱い方をしちゃうと、ディスケットが壊れちゃうよ（ぐすん）。正しい取扱い方法で、ゲームを最後まで楽しんでくださいね！

†ごあんない†

Manual Illustrationed by.丸山

連続脱衣謎かけ通り魔事件発生！？

１９９３年初夏
この下町に恐るべき事件が起こった。
『連続脱衣謎かけ通り魔事件』と呼ばれるこの事件は、
特に、会社帰りのサラリーマンを恐怖のズンドコに陥れた。
その通り魔は、帰宅途中の人々に突然クイズを出題し、
答えられなかった場合、着ている衣服を全て剥ぎ取ってしまうという、
残忍・極悪・非道の限りを尽す鬼畜生であった。
被害にあった者はすでに１２人。
被害者の証言から、通り魔の姿は確認できないもの、
近くを通りかかった目撃者の証言によれば、いずれも身長１８０㎝くらい、
年齢は、顔を白く塗ってあるため解らないが、
不気味なマスクを被ったピローンひげのおっさんだという……。
そして、その不気味な仮面の通り魔は、
いつからか『クイズ仮面』と呼ばれていた

わたし、　島影みちよ　。中学２年生！　最近お父さんったら、この街に現れるという、ウワサの『クイズ仮面』にスゴイ興味持っちゃって、わたしに『クイズ仮面と勝負して勝ってこないと、ゴハンぬきだ！』なんて言うんだからカチンときちゃう！　なにが、『トランプ一族の誇りにかけてだな…うんぬん』よ！（トランプ一族ってナニよ！？）
それにしても、通行人にいきなりクイズ勝負しかける変質者と、こーんなに可愛い娘を勝負させるだなんて…ウ〜！クイズ少女の血が騒ぐ（中毒症状？）じゃないのよーっ！！
と、いうワケでわたしは、クイズ少女の名にかけて、その変質者…もとい、そのクイズ仮面だか何だかと、勝負することになったのでした！

♤ゲームのはじめかた♤

†ゲームの立ち上げかた†

１：２ドライブの場合
ドライブＡにディスク１・ドライブＢにディスク２を入れて電源を入れてください。しばらくすると、オープニングが始まります。スペースキーを押すとオープニングを飛ばすことができます。

２：ＮＯＴＥ用（１ドライブ）の場合
ドライブＡにディスク１をセットし、ＥＳＣキーを押しながら電源を入れます。環境設定用の画面が表示されますので、画面にしたがってディスクを作ってください。

３：ハードディスクにインストールする場合
ハードディスクを利用する場合、空き領域が３Ｍバイト以上必要です。
①ＭＳ－ＤＯＳを立ち上げます。
②ドライブＢにディスク１をセットして、Ｂ：ＩＮＳＴＡＬＬ　とキーボードから入力し、リターンキーを押します。
③インストールプログラムが起動しますので、画面の指示にしたがってインストールを行ってください。
④完了したら、インストール先のディレクトリに移動してＭＤＯＲＩ　リターンでゲームが始まります。この時、ドライブＡにディスク１をセットしておいてください。

☆環境設定画面
ＥＳＣキーを押しながらゲームを起動すると、環境設定用の画面が表示されます。
ここでは、ＮＯＴＥ用・ＦＭ音源・ＭＩＤＩ音源の切り替え、サンプリングのオンオフ、メッセージ速度の切り替え等が設定できます。画面の指示にしたがって設定してください。

㈱このゲームのディスク１には、環境設定やセーブデータが書き込まれますのでライトプロテクトをはずしておいてください。

†キー操作†

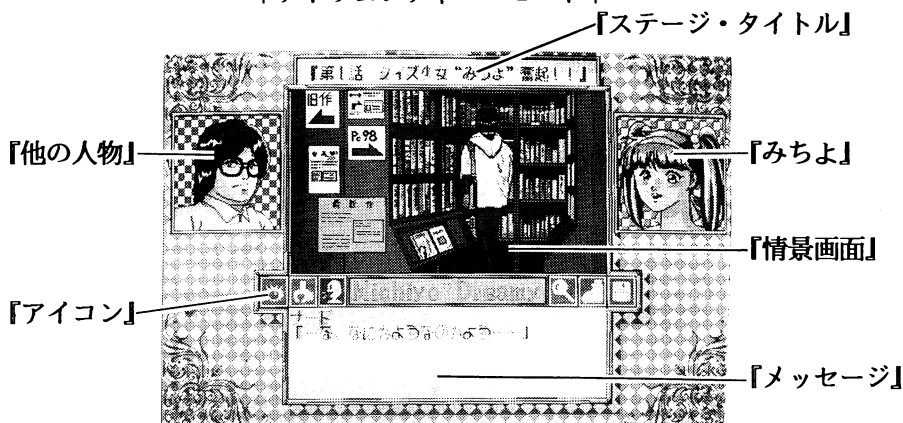
１：キーボード
　カーソル：選択
　リターン：決定
　ＥＳＣ　：キャンセル
　スペース：メッセージを送る
　Ｆ１キー：メッセージスピードを変える　ノーマル／高速
　Ｆ２キー：サンプリングボイス　オン／オフ

２：マウス・ジョイスティック
　Ａ・左ボタン：決定
　Ｂ・右ボタン：キャンセル

☆音源について

このゲームは、ＦＭ音源・ＭＩＤＩ音源に対応しています。ＭＩＤＩ音源はＧＳ・ＧＭ規格の音源（ローランド社ＣＭ３００・ＣＭ５００等）のみの対応となっています。他の音源に関してはサポートしておりません。
サンプリングボイスは、ＦＭ音源等が無くても鳴らすことができます。この場合、パソコン本体のボリュームを上げてください。ＦＭ・ＭＩＤＩの出力ラインからはサンプリングボイスの音は出力されません。

◇ゲーム・システムのせつめい◇

†アドヴェンチャー・モード†

このモードは、ゲームの物語そのものを進行させるモードです。画面上にある『アイコン』を選んで、実行したい行動をとって下さい。コマンドを実行すると何らかのリアクションがあり、シナリオが進行していくと『クイズ・バトル』になります。

・『見　る』…辺りの状況を大まかに見渡します。
・『話　す』…とりあえずはそこにいる“誰か”と会話をします。
・『調べる』…より細かい部分を見つつ、“何か”を調べます。
・『と　る』…“何か”をとろうと努力します。
・『移　動』…別の場所に移動します。『選択肢』から移動先を選んで下さい。
・『データ』…ゲームを途中で中断するときや、再開するときに使います。

アイコンの操作は、『マウス』か『カーソル・キー』で移動できます。決定する場合は、『左クリック』か『リターン』を押して下さい。
選択肢が表示された場合は、対応する数字の『テン・キー』でも操作できます。

†クイズバトル・モード†

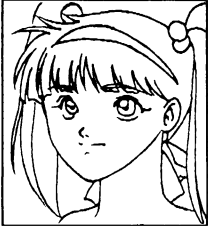
ある程度のシナリオが進行しますと、このモードになります。ここでゲーム・システムは、『三択式のクイズ・ゲーム』に変わります。

１問につき、１０秒の制限時間があります。プレイヤーは、この間に問題の答えを選ばなくてはなりません。制限時間が０になると、その問題は答えられなかったことになります。

答えの選択は、『テン・キー』で操作することができます。テン・キーで選択し、即決定になります。

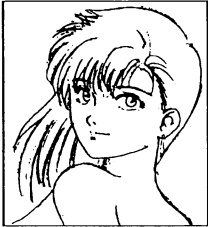
対戦相手により１ラウンドをクリアする『ノルマ』が違います。設定の『ノルマ』以上の問題を正解することができれば、次のラウンドに進めます。

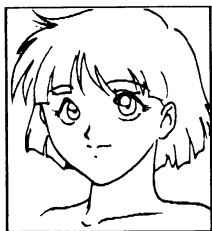
先に３ラウンドを勝ち抜くことにより、その対戦相手を倒したことになります。逆に３ラウンド負けてしまった場合は、ゲームオーバーになりますので注意して下さい。コンティニューすることで、その対戦相手のラウンド１から始められます。

♧登場人物紹介♧

『島影美智代』(Michiyo Shimakage/♀/14)

本ゲームの主人公。プレイヤーは、美智代となって『クイズ仮面』の謎を追うことになります。脳天気な性格の裏に、クイズとパズルが趣味という呪いの“クイズ少女”の血が流れているのかもしれません。

『島影道太郎』(Michitaroh Shimakage/♂/41)

美智代の父親。『とらんぷ館』という覆面(!?)喫茶を経営しています。その昔はお茶の間のヒーロー“トランプマン”だったといわれます。

『島影晴美』(Harumi Shimakage/♀/33)

美智代の母親。年が若いので当然ですが、更に年の割に気持ちが若いノリのいいお母さんです。

『畠田ユキ』 (Yuki Hatada ／♀／１４)

みちよの親友であり、同級生。ボケ役の美智代を上手にフォローするナイスなパートナーです。でも、たまに切れるととんでもないことを口走ります。

『荒木美樹彦』 (Mikihiko Araki／♂／２０)

美智代の通うコンビニエンス・ストア、『小美屋』でアルバイトをしているフリーター。

†“みちよ♡ドリーミィ” Virtual Reality対談†

ここで、『みちよ♡ドリーミィ』のゲーム・デザインを担当した“はやさかやすゆき”氏(以下:は)と、シナリオを担当した“小宮安魚”氏(以下:小)のお二人に、“みちドリ”について対談してもらいます。

は:「どうも、すみません。遅くなりまして……」
小:(ケッ! ブーのクセして遅ぇんだよ!)「なに、またどっかから逃げてんの? どっかの編集部とか?」
は:「いやー、それは言わないで下さいよ(笑)。心臓に悪いじゃないですか」
小:「新聞屋とか税務署から逃げるのはともかく、業界を敵にまわしちゃマズイよー。そのうち廻状まわされるぞ」
は:「そうですよねぇ……」(苦笑)
小:「で、今日は“みちドリ”の㊙対談ということで集まったんだけど…終わったばかりだからまだ覚えてるよねぇ?」
は:「そりゃそーですよ! まだ作業してる人がいるくらいですから」
小:「いや、はやさかくんのことだから、女の子だけ集めたミニコミ創ってるとかで、もう忘れたんじゃないかと思ってね…ホラ、あと例のスーファミの○○○○○○○ッ○も佳境だし……」
は:「いや、確かに“○○○○”は気合い入れてるつもりですけど、“みちドリ”だって、自分にとって初めて世に出るメインの作品なんですから、忘れるはずないじゃないですか」
小:「そうだよな。オレだってそうだもん」(笑)
は:「でも、小宮さんも良くあんなシナリオ書けますよねぇ…アニメとかそういう趣味があったんですか? 魔女っ子ものとか……」
小:「いーや全然。占い屋の魔女っ子ハウスは知ってるが、そんなもの知らん。はっきり言えば大嫌い(笑)。アニメはディズニーしか認めんからワシ(笑)。ま、はやさかくんからコンセプトを聞いて、“セーラームーン”(笑)を何度か観て書いた。“R”は観てないけど…1ヶ月もかかんなかったんじゃないかな? それにさぁ、最終版(のシナリオ)って、もう、はやさかくんの手直しが多いじゃん」
は:「あっ! 責任を押しつけようとしてる!」
小:「そう(笑)。でもさ、コンセプト考えたのは、はやさかくんじゃん。どっから出てくんのこんなの……」
は:「あ、それはですね…“中嶋美智代”の“とても小さな物語”って曲の歌詞が、“みちドリ”ワールドの基本なんですよ」
小:「そんなこと言われても解らんよワシは……」
は:「そうですね……」
小:「そうですよ」(笑)
は:「――でも、あのテキストは何なんでしょうね。ゲームのテキストのスタイルはしているけれども、内容が全くゲームしてないという……」
小:「と、いうよりユーザーをムシしてるんだよ。(“みちドリ”を)買うユーザーは美少女マニアとか、その辺なんだろうけど、シナリオに直接関係しないテキストとか、クイズとか、解らないんじゃないかな? 本当は、その辺が“みちドリ”の真のおもしろいとこだと思ってるんだけど……」
は:「でも、あの内容を全部理解して笑えるのは、世界中でも、ここにいる2人だけなんじゃないですか? もし、中学生とか高校生の女の子とかのユーザーがいれば、もう少し増えるのかもしれないんだけど……」
小:「いや、確かに女の子が知ってるネタが多く入ってるけど、そんな女の子のユーザーがいたとしても、“ゲーム・カルト”の問題が解けないよ」
は:「それじゃ、“ゲーマー”の女の子だったら全部理解できる…と?」
小:「いない、いない」(笑)
は:「――それにしても、どうして女の子ネタが多くなったんでしょうね? 主人公が女の子だからなんですかねぇ……」
小:「うーん、創るべき人が創ったからじゃない」(笑)
は:「――少女文化研究家ってヤツですか?」
小:「いや、ただ単に女の子に憧れてるだけ」(爆笑)
は:「しかし、マニアの方々に『デヘ、デヘ』と買わせておいて、“そりゃないぜセニョール”ってツクリですよねコレ…そのうち“JARO”に訴えられちゃうんじゃないですか?」

小：「大丈夫、大丈夫。そういうのは全部、販売元のサコムにいくんだから、オレらには関係ない！　危なくなったら逃げればいい！」（笑）
は：「また逃げるんですかぁ？　そうなったら今度こそ廻状ですよぉ」（泣）
小：「そんときは、本格的な少女文化研究家として、またミニコミ創ればいいじゃん」（笑）
は：「えーっ！？　あれって刷れば刷るほど赤字になるんですよぉ……」
小：「あ、そうなの…じゃ、オレと二人でインドに修行に行くか？　カレー食いにでもいいけど」（笑）
は：「インドはコナオくんが行ってるからいいですよ」（苦笑）
小：「業界逃げるとインドに行くの？　結構、知ってる人がいっぱいいたり……」
は：「関川さんとか？──それはコワイなぁ」（笑）
小：「──ま、それはいいんだけど、話が“みちドリ”じゃなくなってるから戻すぞ。実は次回はどういう作品を創りたいかっていうテーマがあったんだよな…この対談……」
は：「あ…そうなんですか。──そうですねぇ…Macのクイックタイム・ムーヴィを使った実写版“みちドリ”なんてどーです？」
小：「お！　それいいねぇ！　みちよ役は誰？　やっぱり、最近はやさかくんがチェック入れてる奥菜　恵？」
は：「…ちょっとイメージ合わないですねぇ」
小：「またぁ、脱がすのが嫌って言えばいいのに……」
は：「そんなんじゃないですってば！　──ま、そういうのは冗談としておいて、小宮さんはどんなものがやりたいんです？」
小：「オレ？　そうだなぁ…もう少し“少女文化”を扱った作品を創りたいね。つきつめていくと結構、おもしろいかもしんないじゃん。でさ、どうもこの業界のこの手の作品ってさ、勘違いしてるのが多いんだよ。パソコンでちょっと売れた『○○』ってのがあったじゃない？　あれなんか、オレらの目からして見ると、女の子の環境設定の勘違いさが、恥ずかしさを通り越して怒りになるわけよ。──ま、俗にいうマニア・おたくの方々は、あれで結構、満足するのだろうけど……。いかに女の子を知らないかっていうのがね……。そこで、オレらがやらなきゃ誰がやるっていうのが、いわゆるひとつの『○ャ○○』っていうヤツだな」
は：「こ、小宮さん…僕はそのタイトルを聞くと目まいが……」
小：「あ、そうなの？　なんで？　○ャ○○　○ャ○○　○ャ○○……」
は：「うわ──────っ！！」
小：「大丈夫？」
は：「大丈夫じゃないですよ！！」
小：「そんなさぁ…もう22にもなったんだから、過去の若気の至りで動じないで、少しくらいデーンと構えたら？　女の子に嫌われるぞ」
は：「──なんか関係ないよーな……」
小：「ところで、“みちドリ”のキャラクターで思い入れのあるキャラを1人あげるとするならば誰？ってのがあったのを今、思い出した」（笑）
は：「思い入れですか……？　思い入れっていうんじゃないんですけど、ユキって僕ら側の人間ですよね。芸能・音楽フリークで、半端なおたくが大嫌いで、流行モノ・チェック屋の可愛いモノ好きという……。そういうのでいいんだったら、ユキですかねぇ」
小：「そうくると思った（笑）。で、肝心の主人公の“みちよ”は、ある種おたく好みの性格してるわけなんだ。ドジでノロマでマヌケなカメ…とまではいかないけれども、一途に“おちゃめ”（笑）なヤツで……」
は：「一応、お約束は守ってるんですねぇ」
小：「まぁね…結局、売れないとダメだから」（笑）
は：「──そういえば、音楽の鎌田くんは、ヘルプマンびいきで、“もっと活躍させろ”ってウルサかったんですけど……」
小：「ヘルプマン好きなヤツは懐古趣味者だよ。昔の特撮モノが好きだとか…または単にヒーローおたくか」
は：「懐古趣味って歳でもないから、ただのヒーローおたくか」（笑）
小：「かもな」（笑）
は：「──というわけで、そろそろ時間みたいなんで、締めないといけないみたいなんですけど…どうしましょ？」（笑）
小：「う～ん、どうしよう（笑）──そうだな…それじゃ、業界が腐ってずいぶんと時間が経ったけど、今後どうしたらいいかを語って締めようではないか」

は：「カタイですねぇ（笑）──う～ん、そうですねぇ、最近CD-ROMとか何とかって騒がしいですけど…ハードが向上していく割には、ソフトが全然ついてってないですよね？ だから、まだ既存のハードでも、アイディアさえあれば良い作品が出来ると思うんですよ。あと、作品にテーマを入れてほしいです。──ただ純粋に楽しめるだけのゲームじゃなく、『あぁ、やって良かったな』って何か心に残るような、本当のエンターテイメント性が重要なんじゃないかと思うんですよ…ま、これは僕の個人的な意見ですけど……」

小：「そうだな、結局オレらはテキストが出ないと何にもできないみたいだし、本当は純粋に小説とか映像作品を創ってた方が楽だってことは承知してるんだけど…コンピュータ・ソフトっていうのは、プレイヤーが自由に参加できるから…そこが魅力になってるんだよねぇ……」

は：「そうですね、ということは取り合えず、テーマを伝えられるメディア（とクライアント）があれば、僕らはまだゲーム業界に留まるってことですね？」

小：「そうだな。とすると、今後も君には世話になると思うが、我々はゲーム業界の“マルコムX”となるべく、作品を創り続けていくってことだな？」

は：「えぇ、そうです。──でも、廻状まわされてなかったらなんですけどね」（笑）

†パーフェクトな終了をしたら？†

『みちよ♡ドリーミィ』のクイズを全問・全ステージノーミスでクリアすると、パーフェクトな終了を讃え最後に謎のパスワードが表示されます。

パーフェクト終了した方はこのパスワードを『みちよ♡ドリーミィ』のアンケートはがきの、［Ｊ　最後にシステム・サコムに一言どうぞ！］の欄に書いて送ってください。抽選で素敵な商品がもらえるぞ。

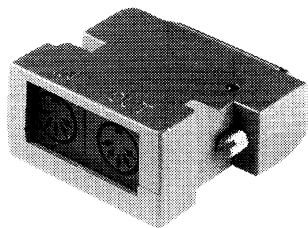
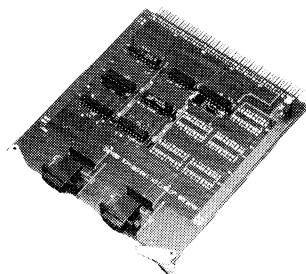
なお、締切りは９３年8月末日（当日消印有効）、当選者の告知は商品の発送をもって代えさせていただきます。

賞品内容

Ａ：ＳＸ－Ｍ２３２　ＭＩＤＩインターフェースアダプタ

Ｂ：ＳＡＪ－９８　　９８用アナログジョイスティックＩ／Ｆボード

＊Ａ・Ｂそれぞれ２０名様ずつ

奮って応募してくださいネ！

Ａ：ＳＸ－Ｍ２３２
ＭＩＤＩインターフェースアダプタ

Ｂ：ＳＡＪ－９８
９８用アナログジョイスティック
Ｉ／Ｆボード

†しゅうりをいらいするかたへ†

システムサコムでは、製品をお買い上げいただいたお客様のアフターサービスとして、メンテナンス係を設けております。万一製品に故障・動作不良等有りましたら、ご遠慮なくお問い合せ下さい。

故障内容	期間	料金
通常の操作にもかかわらず正常に動作しない場合	なし	なし
ソフトウエアのプログラム内容を事故により破壊した場合（故意の場合や天災は含まない）	保証期間内 保証期間外	1,000円 2,000円
ソフトウエアの対応機種、またはメディアを間違えてお買い求めになってしまった場合	７日以内	600円
ハード交換等の理由でメディアの交換をする場合	なし	2,000円

※当製品の保証期間は、お買い上げ後６ヵ月です。
※どのような場合でも、他製品とのお取替えは致しません。

みちよ♡ドリーミィ ~ザ・クイズマスター~ ［ユーザーズ・マニュアル］

１９９３年5月２２日初版発行第１刷
発行：〒１３０東京都墨田区両国４－３８－１６桜井ビル４Ｆ
㈱システム サコム
☎（０３）３６３５－５１４５

† “みち♡ドリ” 製作委員会 †

(January~April. 1993)

♂ディレクション♂

村山三義　(Director of SYSTEM SACOM BUSINESS)

♂イメージ・ワークス/ゲーム・システム/パッケージ・マニュアル・アド・デザイン♂

はやさかやすゆき(Courtesy of Witch·Switch)

♂シナリオ♂

小宮安魚(Courtesy of Love*Brilliant)

♂プログラム♀

志村真由美(Courtesy of SYSTEM SACOM BUSINESS)
恋塚昭彦／千野裕司／真木克美／広江光恵
近藤章司(Courtesy of SYSTEM SACOM BUSINESS)
関川雅道／荻野洋(Courtesy of SYSTEM SACOM)

♂キャラクター・デザイン/パッケージ・マニュアル・イラストレーション/ロゴ・デザイン ♂

丸山満里(Courtesy of OCARINA SYSTEM)

♂グラフィック♂

丸山満里／ＯＣＡＲＩＮＡ　ＳＴＡＦＦ

♂ミュージック♂

鎌田裕貴(Courtesy of SYSTEM SACOM)

♀サンプリング・ヴォイス♀

こおろぎ　さとみ

♂問題作成♂

はやさかやすゆき
間　黒男／鎌田裕貴

♂フォント・デザイン♂

東田　悟(“ヒガールまる文字”/Courtesy of 東田フォント工房)

♂広報♂

鳥羽敏昭(Courtesy of SYSTEM SACOM)
新屋敷祐承(Courtesy of 3COM)

♂プロデュース♂

佐藤浩一(Director of SYSTEM SACOM)

♂スペシャル・サンクス♂

屋宜　実(President of OCARINA SYSTEM)
伊佐　弘(President of SYSTEM SACOM)

＊

ＳＹＳＴＥＭ　ＳＡＣＯＭ　ＢＵＳＩＮＥＳＳ
ＯＣＡＲＩＮＡ　ＳＹＳＴＥＭ
３ＣＯＭ

Presented
by
ＳＹＳＴＥＭ　ＳＡＣＯＭ